

Assembly 2014 -spessu!

ERKROULLUUS

eksoottinen tietokonelehti

ASDvsFLT
KYMMEN
vuotinen
KAUNA



k u n
ASSYT
menivät
PILALLE

LEGEND
daarinen
B O O
Z E M
B L Y



Tietokonekulttuurin erikoislehti

Yhteydenotot toimitus@skrolli.fi

Ircnet: #skrolli

Päätoimittaja

Ville-Matias Heikkilä (viznut / PWP)

Toimituspäällikkö

Toni Kuokkanen (tuwww)

Toimitussihteeri

Ninnu Koskenalho (tignay)

Taiteellinen johtaja

Risto Mäki-Petäys (BassCadet / Adapt^oobc)

Mediamyynti

Jari Jaanto (Jaffa / Static)

Talous

Anssi Kolehmainen (Aketzu)

Muu toimitus:

Mitol Berschewsky (metalisko), Tapio Berschewsky (Thihi / Owlification),

Mikko Heinonen (Mikkohoo), Jukka O. Kauppinen (Grendel / Byterapers),

Ronja Koistinen, Sade Kondelin (Sade / Queer Conspiracy),

Teemu Likonen (dtw), Annika Piironen (Valhe / PWP), Kalle Viiri (EKK)

Tämän numeron avustajat:

Mika Hyvönen (Micron / Byterapers),

Antti Pöllänen (Fedja / Extend). Suvi Sivulainen (beeta)

Julkaisija

Skrolli ry

Painopaikka

Tammerprint, Tampere, ISSN 2323-8992 (painettu)

ISSN 2323-900X (verkkojulkaisu)

Takaisin Messukeskukseen ja muutama parannusehdotus

teksti: Naputtaja

kuvitus: Saga Raippalinna

Taas on elokuun ensimmäinen viikonloppu ja Assembly Helsingin Messukeskuksessa, jossa tapahtuma on järjestetty viimeksi vuonna 1998. Nyt muutoksen alla on hyvä hetki pysähtyä miettimään, miten moni asia onkaan muuttunut.

Pelit ovat sekä yleistyneet monen työpaikkana että kivunneet kilpaurheilun tasolle. Atari ja C64 eivät osallistu enää omiin demokompoihinsa, vaan kuuluvat nykyään muiden vuoden 1998 koneiden kanssa Oldskool-ryhmään. Kävijämäärät kasvavat, eikä Messukeskuksessakaan riitä enää tilaksi yksi halli. Yksi suuri muutos on tietenkin kävijöiden jakautuminen pelaamisen ja demokulttuurin välille. Toinen muutos on naisten ja tyttösten määrän lisääntyminen tapahtumassa. Alkuvuosina naispuolisia kävijöitä ei Assemblyssä juuri näkynyt. Nekin harvat, jotka olivat paikalla edellisessä Messukeskus-Assemblyssä, olivat saapuneet sinne jonkun mukana. Osa pojista kilvoitteli sillä kenellä on suurimmat kaiuttimet mukanaan, joku toinen oli löytänyt mukaansa tytön.

Nykyään tilanne tuntuu olevan varsin toinen. Naiset tulevat Assemblyyn myös oma-aloitteisesti. Nykyinen naissukupolvi tuntuu olevan aiempaa teknisempää, ja myös tytöt ovat löytäneet teknologian ja tietokoneiden hienouden. On siis varmistettava, että tapahtumassa on naisille soveltuvaa sisältöä.

Nykyiset kompot eivät ota lainkaan huomioon naisten erityistarpeita tai naisille kompoista mahdollisesti aiheutuvia haittoja. Tätä tärkeää asiaa edistääkseni olenkin selvittellyt erityisesti naisia kiinnostavia asioita ja koonnut niistä parannusehdotuksen.



Tässä ehdotuksia uusiksi,
naisille suunnatuiksi kompoiksi:

- » Kakukoristelukompo
- » Tiskauskompo
- » Nukkekodinsisustuskompo
- » Vaipanvaihtokompo
- » Naisten grafiikkakompo

Jokainen näppärä naisihminen haluaa varmasti kilvoitella näiden hänelle tuttujen aiheiden parissa. Firmojen rekrytoijathan tunnetusti soittelevat kompovoittajien perään. Kykynsä näissä kilpailuissa näyttämällä osallistujat lisäävät omaa uskottavuuttaan osajina, ja voittajia varmasti kosiskellaan.

Assemblyllä naisia tunnutaan kohdeltavan aivan samoin kuin muitakin ihmisiä. Nyt kun naiset ovat löytäneet tapahtuman, heidän eronsa muista kävijöistä pitäisi nostaa kunnolla esille.

Nykyinen grafiikkakompo olisi tärkeää jakaa naisten ja miesten sarjoihin, tai oikeastaan järjestää naisille täysin oma grafiikkakomponsa. Koska naisia viehättävät erityisesti pastellisävyt, tulee ne kieltää normaalista grafiikkakompostosta. Vastaavasti naisten grafiikkakompoon saa osallistua vain pastellisävyisillä kompoentryillä.

Pienemmiksi sivukompoiksi voitaisiin nostaa tapahtumaan käytännönläheisesti sopivia teemoja, kuten yläasteikäisten poikien sotkeman Hesburger-pöydän siivouskompo ja kolme päivää jalassa olleiden sukkien puhdistuskompo. Näissä kompoissa hyvin pärjääville löytyisi varmasti tapahtumasta poikaystävä: paras ajateltavissa oleva palkinto Assemblyssä käyville tytöille.

Jotta naiset eivät vahingossa osallistuisi heille vahingollisiin kompoihin, on järkevää pyytää jokaiselta kompoihin osallistujalta syntymätodistus tai jokin muu sukupuolen varmuudella



osoittava dokumentti. Toinen, ehkä järjestäjille helpompi vaihtoehto, olisi erillinen naisten pääsylippu. Siihen voisi kätevästi samalla lisätä naisille sopivamman $\frac{1}{4}$ äänioikeuden.

Erityinen esimerkki naisille vahingollisesta kompostosta ovat disketin- ja CD:nheitto- kompot, jotka voivat vahingoittaa naisten herkkiä pikku käsiä. Terve ulkoilu auringonpaisteessa on toki suositeltavaa myös nuorille tytöille, siinä missä pojillekin. Tytöille voitaisiin siis kehitellä omia, vaikkapa kukkien keräämiseen keskittyviä ulkoilmakompojaan.

Pelimaailmassa erityishuomio naisille ja naisten erottaminen normaaleista ihmisistä ymmärretään jo. Muun muassa pelikilpailuista järjestetään erikseen naistensarja ja normaalit kilpailut. Silti vielä voidaan parantaa. Naisille suunnattujen kilpasarjojen lisäksi voisimme kannustaa naisia osallistumaan normaaleihin sarjoihin. Järjestetään vaikka jokin lämminhenkinen kannustushuutojen polku pelipaikalleen salin läpi kulkevalle naispelaajalle: "Hyvä tyttö!" tai "Hyvä perse!" toimivat yleensä takuuvarmasti ja saavat pelaajan sekä läikehtimään itsevarmasta innosta että auttavat peliin keskittymisessä.

Lisätkäämme kilpailujen kansainvälistä uskottavuutta ja ottakaamme myös naiset huomioon! 🏠

Kymmenvuotinen nokkapokka

- ASD vs. FLT

Kahden kooderin kaksintaistelu on kestänyt jo vuosikymmenen

Teksti: Mika Hyvönen (Micron / Byterapers)

Kuvat: Jukka O. Kauppinen (Grendel / Byterapers)

Vilmeisen kymmenen vuoden aikana yksi hausimmista ja mielenkiintoisimmista Assemblyn juonikuvioista on ollut kahden tämän hetken luultavasti taitavimman kooderin ja heidän avustajiensa taistelu demokompojen herruudesta.

Navis (*Andromeda Software Development, ASD*) ja **Smash** (*Fairlight, FLT*) ovat irl-tyypeinä täysin erilaisia persoonia. Kreikkalainen Navis on nöyrä ja äärimmäisen jalat maassa pitävä kaveri, joka esimerkiksi pyytää hyvin kohteliaasti: "Anteeksi, mutta saisinko yhden Rieseneistäne?"

Smash taasen ei jätä epäselväksi, kuka on hänen mielestään kaikkein kovin tyyppi, eikä muille jää hetkeksikään epäselväksi, kuka juuri marssi sisään saluunaan. Röyhkeydellään Smash on jopa polttanut siltojaan muihin skenettäjiin.

Herrat ovatkin niin vastakkaisia persoonia kuin ikinä mahdollista - ja samalla he ovat kaksi kaikkien aikojen parhaimpiin luettavaa demokooderia, joiden kädenjälki on demosta toiseen tasaisen huimaa.

2004

ASD teki vasta tuloaan, eikä monikaan vielä tuntenut ryhmää. Karvaisten kreikkalaisten omintakeinen tyyli oli kuitenkin vaikuttava, ja *Planet Risk* nousi odotetusti demokompon kärkisijoille. Se ylsi toiselle sijalle, sillä *Unreal Voodoo* *Obsoleet*-demon retromeininki puri äänestävään kansaan paremmin kuin tekninen taidonnäyte. Samassa kisassa FLT esitteli uuden tekijätiiminsä ja näiden *Come Clean* -demon, joka jäi "vain" neljänneksi.

2005

FLT teki kovaa nousua uudella kokoonpanollaan. Kahdella Scene.org Awards -palkinnollakin kunnioitettu 64k-intro *Che Guevera* nappasi introkompon voiton kuin huomautta, sillä kansa kohisi ASD:n *Iconoclastista*, joka voitti combined demo -kompon. Kreikkalaiset ovat tulleet jäädäkseen.

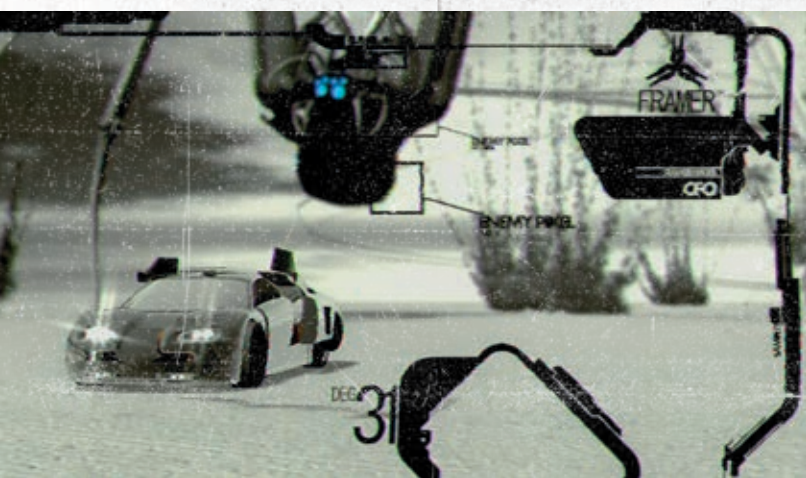
2006

The Black Lotus is back! Pitkän linjan Amiga-ryhmä tekee kaikesta päätellen paluun aina kahdeksan vuoden välein. 2006 AMI-GAAA! vei demokompon päryttävällä *Starstruckilla*. Fairlight kiisi kakkospaikalle Track One -demolla ja nappasi vielä sivubonusena 64k-introkompon ykkössijan *Dead Ringerillä*.



2007

Muutaman tyyliään vielä hakeneen teoksen jälkeen ASD tuli taas. *Lifeforce-demo* voitti combined-kompon ylivoimaisesti, ja edelleenkin se on yksi suosituimmista demoharrastajien illanvietoissa katsottavista demoista. Kuusi sceneawardia tai -ehdokkuutta kerännyt demo niisti tyylikkäästi nenän toiseksi tulleelta Synesthetics-ryhmältä. Fairlightin, **Carillon & Cyberiadin** ja **Orangen** teos *Media Error* tuli kuitenkin kolmannelle sijalle ja uumoili jotain tulevasta pääkategorian herruudesta.



2009

ASD jätti Assemblyn väliin tänäkin vuonna, joten Fairlight / Carillon & Cyberiad / Orange -ryhmien yhteisteos Frameranger vei suvereenin voiton mielet nyrjäyttävällä Transformers-auto vs. Mechahämis -meiningillään. *Frameranger* oli uuden FLT-demotiimin ensimmäinen voitto Assemblyn combined/PC-demosarjassa.



2008

ASD aloitti muutaman vuoden hiljaiselon Assemblyjen osalta. Combined-kisassa vietettiin hiljaiseloa, ja kisan laatu jäi parhaimmillaankin keskitasolle. Sen sijaan 64k-introkompon Fairlight vei *Panic Roomilla* kotiin suvereenisti.

2010 ASD vs FLT, GO

ASD palasi kentälle ja löi kisaan megapitkän tarinademon: *Happiness is Around the Bend* on uskomattoman siisti ja tyylikkäästi käsikirjoitettu luomus, joka keräsi viisi Scene.org Awards -ehdokkuutta. Demokisan voittosijasta taistelivat käytännössä vain ASD:n teos ja Fairlight & CNCD:n *Ceasefire*, ja pisteet ropisivat lopulta kreikkalaisryhmän haaviin. FLT:n uskomatonta partikkeleiden juhlaa räiskinyt demo oli pistelaskussa ainoa millään tapaa varteenotettava haastaja ASD:lle.

Navis ja Smash olivat molemmat katsojissa ja kommentoimassa demokilpailua AssemblyTV:n kompostudiossa. Kaksikko miettikin live-lähetyksessä, että ehkä heidän pitäisi ratkaista henkilökohtainen paremmuutensa perinteisellä kädenväännöllä. Jos ottelu käytiin, sitä ei valitettavasti televisioitu.



2011 ASD vs. FLT osa 2

Fairlight teki PC:n 64k-introkompoon teoksen *Uncovering Static* yhdessä **Alcatraz**-ryhmän kanssa, joka teki introon softasyntetisaattoriosuuden. PC-introkompoon oli kuitenkin liian vähän osallistujia, joten koko kilpailusarja peruutettiin. Niinpä FLT olisi voinut vetää intronsa kunnialla pois partyiltä ja julkaista sen toisessa tapahtumassa, mutta sen sijaan ryhmä laittoikin intronsa combined demo-sarjaan kaikkien raskassarjalaisten sekaan. Demoilahan ei näet ollut lainkaan minimikokorajaa!

Vaikka demokompo olikin kohtuullisen laadukas, niin ajatelkaas, FLT oli viedä koko potin 64k-introllaan! Lopullisessa ääntenlaskussa FLT:n ja Alcatrazin teos sai 7 684 pistettä ja ylsi uskomattomasti kilpailusarjan toiselle sijalle. Voitto meni - niukahkosti - ASD:n demolle *Spin*, joka sai 8 711 pistettä. Kolmanneksi tullut **Vovoidin** *Luna: Reactivation* sai vain 3 235 pistettä.

Sekä Fairlightin että ASD:n demot saivat teokistaan viisi Scene.org Awards -ehdokkuutta.



Mitä seuraavaksi?

ASD ja Fairlight ovat jättäneet Assemblyn väliin vuoden 2011 jälkeen. ASD on julkaissut *Spinin* jälkeen vain kaksi demoa, molemmat Espanjassa järjestetyillä Euskal-partyillä. Fairlight on ollut aktiivisempi, mutta Smash on tehnyt demoja samalla hissukkamaisella tahdilla kuin Naviskin. Kaksikko ei ole kuitenkaan kilpaillut Assembly 2011:n jälkeen kertaakaan samoilla partyillä. Kahden mestarillisen demonitekijän välinen kamppailu on siis jäänyt toistaiseksi tauolle. Upeiden demojen ystävät voivatkin vain toivoa hartaasti, että kaksintaistelun seuraava erä nähtäisiin taas Assemblyn jättikankaalla.

Kreikka vs. Britannia-Suomi

ASD on tiivis kreikkalainen kaveriporukka, joka puuhaa paljon yhdessä myös demoskenen ulkopuolella. Fairlightin demotiimi on puolestaan kansainvälinen porukka, jossa brittiläisen Smashin koodillista neroutta tukee pitkälti suomalainen sisältö- ja design-tiimi. Muun muassa **Reed**, **Mazor** ja **Destop** ovat tuttuja nimiä pitkän linjan demoskeneharrastajille. 🇬🇷

Micron suosittelee

Katso nämä ensin:

ASD: *Iconoclast*

FLT: *Frameranger*



Sanomalehtikatsaus

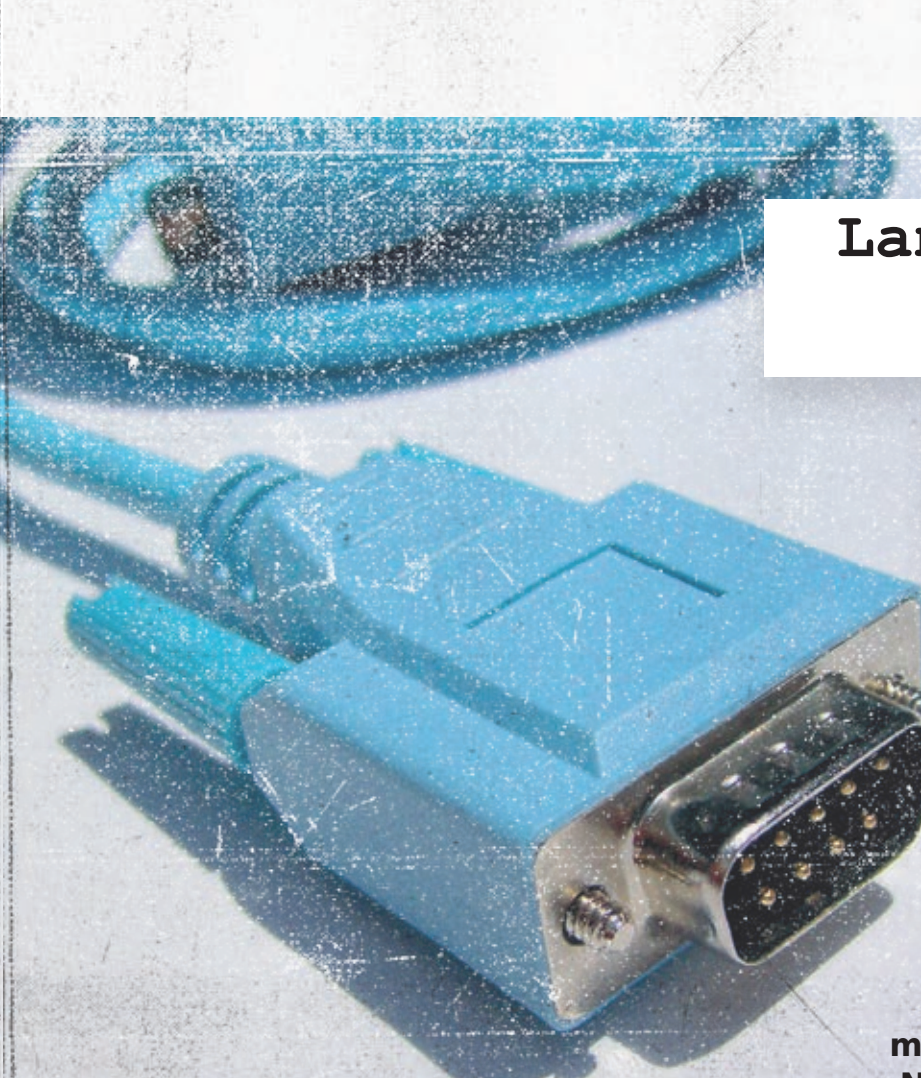
(90-luvulle)

Kultaisella 90-luvulla julkaistiin *HIRMU-lehteä* suomalaisten demoskenehuippujen toimesta. Lehtiä pystyi ostamaan demopartyiltä vaihtelevaan hintaan, ja ne ovat nykyään himottuja harvinaisuuksia. Tässä esittelemme muutaman upean kansikuvan aikansa mestariteoksista, olkaa hyvä!



Lehdet on myös digitoitu ja koottu Internetiin osoitteeseen:

<http://byterapers.scene.org/hirmulehti/>



Lanit ennen laneja

- muinaista pelien verkotusta

*Teksti: Mikko Heinonen
Kuvat: Wikimedia Commons*

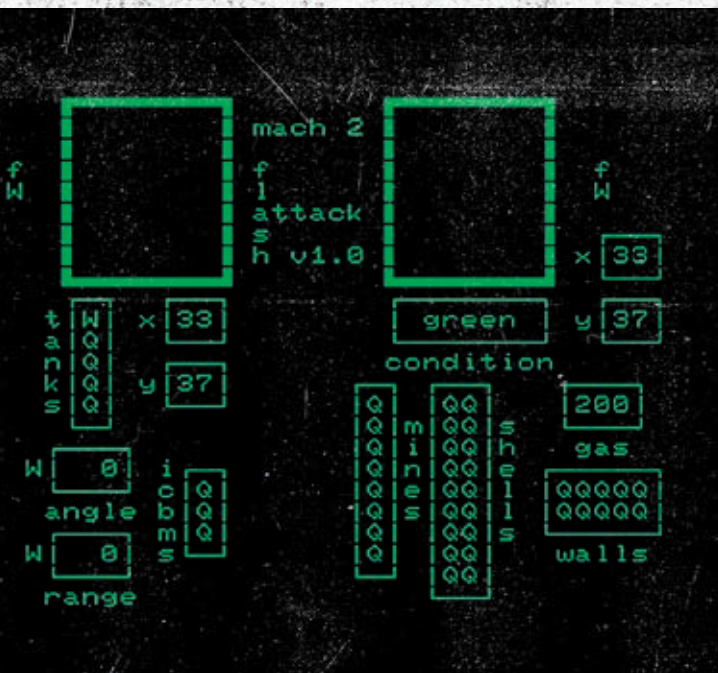
Pelaaminen on hauskaa ja moninpelaaminen parhaimmillaan moninkertaisesti hauskaa. Nykyisin meillä on nopeat lähiverkot, joissa kurmuuttaa kavereita, mutta pelejä ja pelikoneita on alusta asti yritetty yhdistää toisiinsa monilla konsteilla.

Muinaiset moninpelit

Ensimmäiset tietokoneet olivat valtavan kokoisia ja hintaisia laitteita, joita käytettiin toisiinsa yhteydessä olevien päätteiden kautta. Yliopistot olivat ensimmäisiä paikkoja, joihin koneita saatiin - ja yliopisto-opiskelijat nokkelia keksimään niillä muuta ajankulua kuin vain tieteellistä tutkimusta. Jo 1970-luvulla monessa opinahjossa jouduttiin julistamaan pelikieltoja, kun monen pelaajan avaruus- ja roolipelit kuluttivat tietokoneiden kallisarvoista muistia.

Varhaisia kotitietokoneita taas yhdisti lähinnä se, ettei niitä yhdistänyt mikään. Lähes jokainen valmistaja teki omanlaisiaan ratkaisuja laitteiston suhteen, eikä edes saman merkkisten laitteiden välinen tiedonsiirto ollut aina mitenkään helppoa. Standardien mukaisia sarjaportteja oli vain kalleimmissa koneissa, ja perusmalliin sellaisen lisääminen saattoi maksaa puolet mikron hinnasta.

”Sarjaportteja oli vain kalleimmissa koneissa



Flash Attack (1980)

Jo vuonna 1980 julkaistiin kuitenkin *BYTE*-lehdessä artikkeli, jossa käsiteltiin monen tietokoneen pelien mahdollisuuksia. Esimerkkinä kerrottiin, miten kahden Commodore PET-mikron rinnakkaisliitäntöjen välille voi rakentaa linkkikaapelin. Mukaan oli liitetty kahden pelaajan hirsipuupeli, minkä lisäksi kirjoittajat (**Ken Wasserman** ja **Tim Stryker**) kauppasivat PETille *Flash Attack* -nimistä kahden koneen tankkipeliä. Kyseessä oli todennäköisesti ensimmäinen kaupallinen linkitystä tukenut peli.

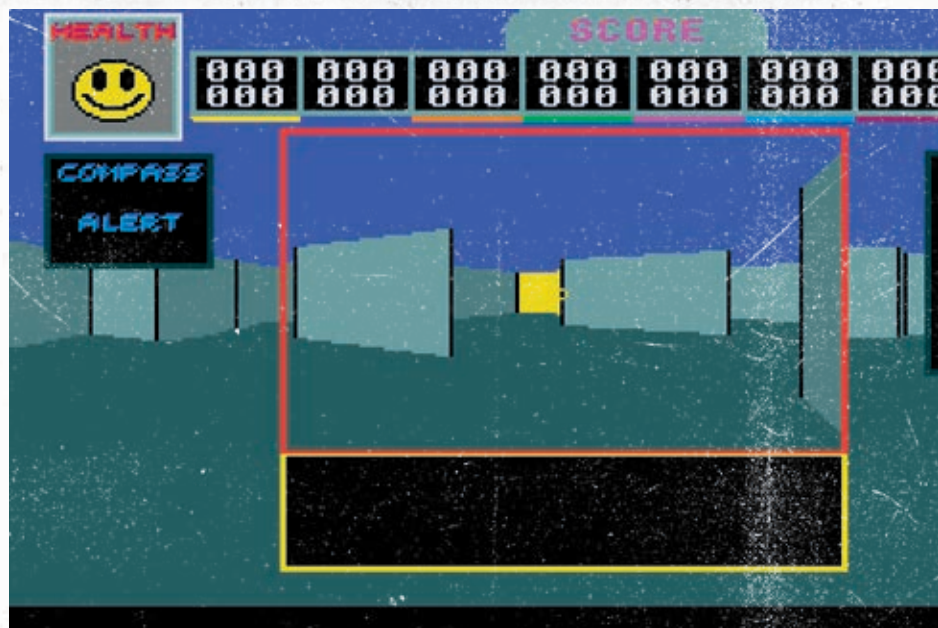
Xanth Software F/X:n luoma yksinkertainen sokkeloräiskintä muuttui luonnollisesti 16 pelaajalla huvittomaksi huviksi. Oikeat lähiverkkopelit venyivät vastaavaan pelaajamäärään vasta paljon myöhemmin. Aina-kin yksi Atari-harrastajaporukka ilmoittaa yhä järjestävänsä *MIDI Maze* -turnauksia.

Myös peliohjainportti kävi linkitykseen. Sitä käytettiin usein erilaisiin rakennusprojekteihin muutenkin, sillä se tarjosi helpon tavan syöttää tietokoneelle tietoa vaikkapa kytkinten tilasta. Osassa kotitietokoneita, kuten MSX:ssä, portin kautta saattoi myös lähettää tietoa.

Japanilainen Konami käytti tätä hyväkseen MSX 2+:lle tekemässään *F1 Spirit 3D Specialissa* (1988), jonka oheislaitteena myytiin linkkikaapelia. Sillä oli mahdollista pistää pystyyn kahden koneen kilpa-ajot. Vaikka peli myikin, itse kaapeli jäi harvinaiseksi, eikä linkkipelejä ilmestynyt lisää. Harrastajat kuitenkin selvittivät pian sen kytkennän ja ympärsivät linkkitukea omiin peleihinsä. Kunnianhimoisin ohjainporttitoteutus lienee samaten MSX:lle tehty *JoyNet*, jolla on mahdollista yhdistää useita koneita toisiinsa rengasverkoksi.

Soitellen sotaan

Atari ST:n MIDI-liitäntä oli tarkoitettu soitinten ohjaamiseen. Se oli kuitenkin myös tavallaan lähiverkko, sillä MIDIllä yhdistetyt laitteet siirsivät tietoa toisilleen. Tämä oivallus johti vuonna 1987 siihen, että syntyi *MIDI Maze* -niminen, jopa 16 tietokonetta yhdistävä räiskintäpeli. Koneet liitettiin toisiinsa ketjuttamalla niiden MIDI OUT- ja MIDI IN -liitäntöjä. Yksi koneista toimi ottelun ohjaajana.



MIDI Maze (1987)

Laukaus, laukaus, sarjaportti

Ehdottomasti yleisin tapa yhdistää kotitietokoneita toisiinsa oli kuitenkin RS-232-standardin mukainen sarjaportti. 25- tai 9-napaisessa kaapelissa oli yksinkertaisimmillaan vain muutama johdin: lähtevä ja tuleva tieto sekä maadoitus. Sen yleinen käyttötarkoitus oli puhelinmodeemin liittäminen koneeseen, mutta kytkemällä lähetyksen ja vastaanoton ristiin saattoi tietokoneita yhdistää suoraan toisiinsa. Kaapeli oli helppo tehdä itsekin.

RS-piuhalla oli jo mahdollista pitää kunnollisia peli-iltamia, vaikkakin vain kahden koneen välisinä. Pelien määrä kasvoi räjähdysmäisesti: linkitystuki oli helpompi lisätä mukaan, kun sen varsinaisesta teknisestä toteuttamisesta ei tarvinnut murehtia. Lähes kaikki pelit, jotka tukivat modeemin yli pelaamista, toimivat myös samassa huoneessa olevien koneiden välillä sarjakaapelilla. Tiukkoja matseja tuottivat niin *F-16 Falcon*, *Populous* kuin *Stunt Car Racer*. Osassa pelejä yhteys onnistui myös erimerkkisten koneiden välillä, joten amigistit ja ataristit saattoivat ratkoa kiistojaan muutenkin kuin vandalisoimalla toistensa polkupyöriä.

Lopullisesti tietokoneiden linkkipelaaminen lähti sitten lapasesta vuonna 1993, kun *Doom* laskeutui keskuuteemme. RS-kaapelin lisäksi sen moninpeli tuki myös verkkokortteja ja mahdollisti hillittömän tappojuhlan neljän pelaajan kesken. Hakkerisoftalla nelinpeli toimi jopa sarjayhteyksiä ketjuttamalla. Tämän jälkeen lähiverkkotappomatsit ovatkin olleet erottamaton osa ammuskelupelejä.



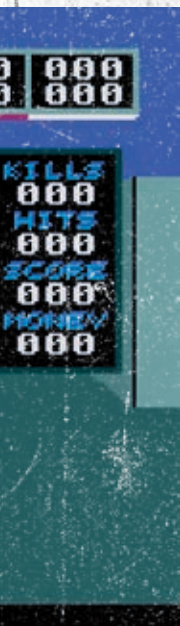
Kaksi Game Boyta Game Linkillä yhdistettynä.

Omenat puhuvat

Saavuttaessa 1990-luvulle alkoi tietokoneiden vakiovarustetaso kohentua, ja edistyneimmistä löytyi jo jonkinlaisia verkkokorttejakin. Apple Macintoshit olivat tuolloin kalliita puoliammattilaismikroja, mutta niilläkin pelattiin. Eräs ensimmäisistä lähiverkkopeleistä oli *Battlezone*-tankkipelistä innoituksensa saanut *Spectre* (1990), joka käytti AppleTalk-verkkoa ja mahdollisti jopa kahdeksan koneen välisen panssaritaistelun.

Samaan aikaan konsolimaassa

Pelikonsoleissa panostettiin 1980-luvulla ensisijaisesti samalla ruudulla tapahtuviin moninpelisiin. Linkitysmahdollisuudet ilmaantuivatkin ensin kannettaviin pelikoneisiin, joissa saman näytön ääreen ei mahtunut kuin pelaaja kerrallaan. Nintendon Game Boy (1989) tarjosi mahdollisuuden kaksinpeliin Game Link-kaapelin avulla, ja vain kuukautta myöhemmin julkaistussa Atari Lynxissä oli mahdollisuus peräti kahdeksan konsolin yhdistämiseen Comlynx-kaapelilla.



Kotikonsoleista ensimmäinen linkitystä virallisesti tukenut konsoli oli samoin Atari-merkkinen, nimittäin Jaguar (1993). Jaglink-kaapeli, kuten melkein kaikki muukin Jaguarissa, oli kuitenkin keskeneräinen viritelmä, jonka lopullisia ominaisuuksia ei ehditty kertoa ajoissa edes pelinkehittäjille. Tämän seurauksena harvat linkitystä tukevat pelit, kuten *Doom*, kaatuilivat tuon tuostakin.



PS2 ja verkkokortti. Kuva: Evan-Amos

LAN saapuu konsoleihin

Sony Playstation 2:n ensimmäisissä malleissa linkitys oli toteutettu Firewire-tekniikan pohjalta kehitetyllä iLink-järjestelmällä. Sillä oli mahdollista yhdistää keskittimen kautta toisiinsa jopa kuusi konetta tai suoralla johdolla kaksi. Yleisin sovellus tälle oli *Gran Turismo 3:n* kilpa-ajo, mutta pelattiinpa iLinkissä Unreal Tournamentiakin. Liitäntä poistui PS2:n mallipäivityksessä, joten sitä

tukevia pelejä ilmestyi vain kourallinen.

Myöhemmin myös PS2 sai ateriinsa verkkokortin, joka Microsoftin Xboxissa taas oli vakiovarusteena alusta asti. Nintendo Gamecubeen ja jopa Sega Dreamcastiin sen sai lisähinnalla. Normaali lähiverkkotekniikka korvasikin pian valmistajien omat viritykset myös konsolipuolella.

Nykyisin lähiverkkopelejä pelaavan ei tarvitse kovasti murehtia tekniikasta, ja hyvää niin. Edelliset pelaajasukupolvet ovat tehneet tuotekehitystä ja taistelleet katkeilevien yhteyksien kanssa aivan riittämiin – nyt on aika nauttia peleistä. 🎮

Eniten linkkipelejä pelattiinkin varmasti Sony Playstationilla (1994). Itse konsoli oli valtavan suosittu ja sen linkkikaapelia oli yleisesti saatavana, joten peliseurain löytäminen oli helppoa. Koneiden linkitystä tukevia pelejä ilmestyi lähes 50 kappaletta, ja niistä etenkin *Formula 1* oli Suomessakin suosittu kaksinpeli.

Myös Sega Saturn tarjosi linkkimahdollisuuden sarjaporttinsa kautta, mutta kahden koneen peliin tarvittiin omat versionsa peleistä. Niitä taas ilmestyi lähinnä Japanissa. Länsimaissa Sega panosti enemmän internetpelaamiseen NetLink-modeeminsa kautta.



**Paska lehti!
Tekisin paremman!**

Onko Skrollin Assyspessu mielestäsi paskaa? Kirjoita itse parempi!

Skrolli julkaisee ilomielin lehdessä tai verkkosivuillaan lisää artikkeleja, jotka liittyvät Assemblyyn, demopartyihin, demoskeneen tai suomalaiseseen peliskeneen. Onko sinulla ehkä jokin tarina kerrottavanasi? Ota yhteyttä!

Muisteloita vanhoista partyistä, demokompoista, ensimmäisistä kilpapeliturnauksista tai mistä tahansa kiinnostavasta, ehkä jopa historiallisesta yhteisöpuuhastelusta? Oliko teillä joskus muinoin klaani tai peliporukka, joka pitää yhä yhteyttä tai jopa pelaa edelleen 10–20 vuotta perustamisensa jälkeen? Muisteloita 90-luvun netti- ja moninpeleistä? Siitä miten vaikeaa joskus oli päästä nettiin pelaamaan ja kuinka asiat ovat sittemmin helpottuneet, kehittyneet tai menneet ihan pilalle? Miten skene kuoli vuonna 1993, 1998, 2005 ja 2010?

Skrolli on SINUN lehtesi! Skrollia ei tehdä ilman SINUA! Sinulla on tarinoita, jotka ansaitsevat tulla julkaistuksi. Ole meihin yhteydessä ja kerro tarinasi, etteivät demo- ja peliskenen muistot katoa unohdukseen.

Assembly-muistoja voi jakaa myös Skrollin foorumilla aiheen mukaisessa viestiketjussa: <http://murobbs.plaza.fi/skrolli/>.

Sähköposti: toimitus@skrolli.fi

Web: <http://skrolli.fi/yhteystiedot>

Tule Demoscene-klubille!

Teksti: Jukka O. Kauppinen aka Grendel / Byterapers

Kuvat: Jukka O. Kauppinen, Zardax

Kyllähän skenettäjät tietävät, että demojen katselu on suurin piirtein parasta, mitä ihminen voi tehdä housut jalassa tai ilman. Ja joskus niitä voi katsoa porukalla, muuallakin kuin kotona tai partyillä!

Erään kerran Grendel, Micron ja muut Byterapersit astelivat Tampereella YO-talolle, jossa oli luvassa erikoisempi elektronisen musiikin ilta. Ja kun **Rob Hubbardin** SID-sävelet kaiuivat kaiuttimista ja kadulta sisään marssinut kansa tanssi *Commandon* tahtiin, niin jokin kipinöi. Sen seurauksena, vuosia myöhemmin, Tampereella onkin järjestetty säännöllisen epä-säännöllisesti, välillä kerran vuoteen, välillä pari kertaa vuodessa Demosceneklubi-tapahtuma.

Demosceneklubin perusidea on yksinkertainen. Katsotaan demoja baarissa, kaikille avoimessa ja ilmaisessa tilaisuudessa. Mainostetaan sitä kaikelle kansalle, houkutellessaan paikalle myös ihmisiä, joita demoskene tai tietokoneet eivät sinänsä kiinnosta. Avarretaan ulkopuolisten mieliä, ja jos olet jo skenessä, niin nautitaan hyvistä demoista. Muut voivat nauttia esimerkiksi demojen visuaaleista tai yksinkertaisesti hyvästä musiikista.

Klubin kantava perussävel on nimittäin näyttää demoja, jotka sopivat tanssilattialle ja saavat jalan vipattamaan. Demoja, joissa on hyviä biisejä, häikäiseviä visuaaleja ja bilemeininkiä. Etsitään kulumia esimerkiksi elektronisesta musiikista, synapopista ja EBM:stä tykkäävälle ja houkutellessaan näiden ystäviä nauttimaan demoista.



Tulokset ovatkin olleet upeita. Jokainen Demosceneklubi-ilta on houkuttanut vakio-paikkamme, Tampereen Hämeenpuistossa sijaitsevan O'Hara's Freehousen bändikellarin tupaten täyteen. Väkeä on riittänyt enemmän kuin useimmilla keikoilla ja DJ-iltoina. Iltamiin on saapunut demoskenettäjiä kauempaakin, ja läsnä on ollut myös paikallisia konemusiikin ystäviä ja muuten vain uteliaita.



VJ:n kannalta illat ovat olleet hienoja kokemuksia. Että sitä kerrankin saa valikoida hienoja demoja ja näyttää niitä ihmisille! Avoimissa bileissä! Oluesta ja fiiliksestä nauttien! Joskus esitämme demoja jonkin etukäteen mietityn teeman mukaisesti. Joskus setissä on viime vuosien parhaita uusia biledemoja. Joskus setissä on klassikoita vuosikymmenten varrelta. Aika perinteisesti kello 24-01 aikoihin ruuduille räiskähtävät niin State of the Art kuin muutkin yleisön ikisuosikit, ja valomerkin lähestyessä on K18-teosten ja huonoimman huumorin vuoro.



Allekirjoittaneen journalistisen kulman takia klubilla saatetaan silloin tällöin nähdä myös pelialan tai demoskenen kannalta historiallisia vieraita.

Klubia pyörittävät Grendel / Byterapers ja **Grandmaster Dr.C** vierailevien DJ/VJ:n kera.

Seuraava Demosceneklubi järjestetään syksyllä/talvella 2014. Tervetuloa!

Lisätietoja:

<http://byterapers.com/demosceneklubi/> ja

www.facebook.com/groups/demosceneklubi/ 📌



Kun Assyt menivät pilalle - pelaajien maihinnousu

Teksti: Jukka O. Kauppinen aka
Grendel / Byterapers
Kuvat: Jukka O. Kauppinen

Demopartyt olivat pitkään hauskoja tapahtumia, joissa demoscene-aktiivit tapasivat toisiaan yhteistyön, sosiaalisen puuhastelun ja tervehenkisen kilpailun merkeissä. Sitten kaikki muuttui. Pelaajat rynnistivät demoscene-yhteisön pyhättöön ja muuttivat puhdassydämisten demodruidien palvontamenot kaupallisuuden ja Quaken juhlaksi. Tapahtuman sielu myytiin kaupallisuuden alttarille.

Vuosi 1994 oli puhdassydämisimmille demoscene-aktiiveille kauhistus. Yhtäkkiä Assembly oli monin verroin aiempaa suurempi ja jättimäisempi. Tapahtumassa oli muitakin sponsoreita kuin paikallinen nakkikioski. Demopyhättöön oli saapunut jopa kauppoja. Pelaajien vika!

Pelaamisen historia demopartyillä oli kuitenkin paljon Assemblyä vanhempaa perua. Jo Suomen aivan ensimmäisillä partyillä, jotka **Finnish Gold** ja **The Jezebels Union** järjestivät joulukuussa 1987 Vaajakoskella, sekoitettiin surutta pelaamista ja demoilua. Ja mikäs ihme se on? Demoscenettäjät olivat yleensä parhaassa iässä olevia pelaajia, ja demopartyt olivat - ja ovat - mitä oivimpia tapahtumia muun muassa pelien kopiointiin. Ja moninpelien pelaamiseen.

Assembly 1994 kuitenkin vei tämän askelta pidemmälle. Ei se tapahtuman räjähdysmäinen kasvu tai kaupallisen puolen vahvistuminen. Vaan ne pelikaupat, pelifirmat ja peliturnaukset. Siellä oli hirveästi pelaajia! Siellä pelattiin jopa moninpelejä! Siellä oli peliturnauksia!

Assembly 1994 tarjosikin tietävästi Suomen pelihistorian ensimmäiset eSports-turnaukset. Lähiverkossa pelatun *Doom*-turnauksen voittaja sai palkinnoksi aikansa kovinta huippua edustaneen tietokonevalmistajan konepaketin, eli palkinto oli arvokkaampi kuin monissa tämän päivän isoissa kotimaisissa turnauksissa.

Jäähallissa nähtiin myös hieman erikoisempia väläyksiä tulevaisuudesta. Suomen On-Line Pelit esitteli *Air Warrior* -lentosimulaattoria,

// Demopyhättöön oli saapunut jopa kauppoja!



Suomen On-Line Pelit oli ensimmäinen kaupallisia MMO-pelejä Suomen markkinoille tarjonnut peliyritys. Yrityksen Assembly-osastolla sai kokeilla Air Warrior -lentosimulaattoria, jonka virtuaalitaivailta löytyi ihan oikeita ihmisiä ympäri maailmaa. Uskomatonta!



joka oli yksi kaikkien aikojen ensimmäisistä graafisista MMO-peleistä. Ja kaiken lisäksi se oli reaaliaikainen verkossa pelattava lentosimulaattori. Yrityksen standilla simulaattoria pystyi kokeilemaan internetissä. Kannattaa huomioida, että harva oli edes kuullut internetistä, saati kuvitellut voivansa jonain päivänä pelata tietokonepelejä etänä muiden ihmisten, saati aivan muissa maissa asuvien kanssa. Mutta nytpä se onnistui! Assemblyssä!

Vuonna 1995 Assemblyssä oli ensimmäisen kerran virallinen internet-yhteys, jota kaikki vierailijat pystyivät käyttämään. Tähän aikaan useimmat käyttivät yhä kallista modeemi-pohjaista yhteyttä purkkeihin tai internetiin soittaakseen, joten koti- ja Assembly-nettilyhteyksien välistä eroa on tänään vaikea kuvitella. Vuosien mittaan Assemblyn yhteydet nopeutuivat vuosi vuodelta, ja monille tapahtuma olikin vuoden pelikohokohta, kun samassa tuhansien tietokoneiden sisäverkossa oli valtavasti moninpeliservereitä ja peliseuraa. *Quaket*, *StarCraftit* ja muut huippusuositut moninpelit kuumensivat sisäverkon.



Assembly 1993:ssa kaupallisuus ja pelibisnes aloitti salakavalan hivuttautumisen demokansan pyhättöön. **Huomaatteko seinällä Terramarque-pelitalon mainoslakanan?** Mainos muistutti ilkeämielisesti demoryhmien lakanoita, yrittäen hivuttaa viattoman demokansan mieliin ajatuksia videopelien erinomaisuudesta ja suomalaisen pelialan hyväksyttävyydestä. Terramarque näet oli tässä vaiheessa loppusuoralla Elfmania-pelinsä kanssa. Onneksi skene iski takaisin! Katsokaapa Youtubesta "242 -Virtual Dreams".

Guage kuumentaa yhä

Vaikka kaupallisuuden ja pelaamisen yhdistäminen sisäänpäin lämpiävään demosceneen olikin paikoittain vaikeaa, oli se myös vääjäämätöntä. Kansanjuhlaa ei järjestetä pelkästään pienen sisäpiirin voimin, saati pelkälle sisäpiirille. Demoscenettäjien lisäksi tarvitaan myös pelaajien, tietokoneharrastajien ja kaikkien muidenkin digikulttuuriyhteisöjen puhaltamista samaan bittiin. Siinä Assembly on onnistunut yli kaikkien odotusten.



"Salajuonemme onnistui! Assemblystä tuli pelimeikka", käkättävät Terramarquen Miha Rinne ja Ilari Kuittinen vuonna 1994. Seuraavana vuonna Terramarque ja toinen peliyriitys Bloodhouse yhdistyivät Housemarqueksi.



Kaupallisuuden mairinnousu! 50 HD-korppua sadalla markalla? Kannustiko PC Superstore piratismiin Assembly 1994:ssä?



Housemarque korruptoi nuoria Pepsi Colan ja Amiga-räiskintäpelien voimin Assembly 1997:ssä. "Our mission here is done", lausui pelijehova Kuittinen ennen ylösnousemistaan.

Ei tietenkään ilman kompastuskiviä. Tuhansien ihmisten saaminen saman katon alle vaatii lukemattomia sankaritekoja ja suunnitteluvirheitä. Vuosien mittaan on löydetty pienoista tasapainoa, jolla suuren digitaalisen kulttuurin pienemmät alakulttuurit saadaan paremmin saman katon alle. Nykyään esimerkiksi oldskool-harrastajille ja hardcore-pelaajille on omat tilansa, joissa nämä voivat keskittyä paremmin omaan puuhiinsa, muita häiritsemättä.

"Guaget vittuun!"

Eriyttäminen auttaa hieman myös perinteisesti pahimpaan ongelmaan, eli demokisojen seuraamiseen päähallissa. Demojen katseleminen vaatii keskittymistä, joka häiriintyy jos joku soittaa omaa musiikkiaan – tai jos pimeässä salissa loistaa täydelle kirkkaudelle väännettyjä näyttöjä. Näytöt nousivat isoksi ongelmaksi siinä vaiheessa, kun vannoutunut demoväki aloitti tapahtuman pääkilpailujen seuraamisen – ja huikeasta nettiyhteydestä villiintyneet pelaajat vain tuijottivat näyttöjään kuulokkeet korvilla. Sadat kirkkaat näytöt täplittivät messukeskuksen muutoin pimeää salia – ja useimpien ruuduilla vilistivät Quaken soturit.

Tästä riesasta kasvoi lentävä lause, joka elää yhä tänään. "Quaket vittuun!" – tai "Guaget vittuun!". Iskulausetta huudetaan kymmenien ja satojen kurkkujen rytmikkäänä yhteiskarjuntana, kunnes viimeisetkin Quake-jäivät tajuavat vihjeen – tai järjestysmiehet käyvät sammuttamassa kaverien näytöt. Elleivät ärtyneet skenettäjä ole jo käyneet nykäisemässä guagettajan virtapiuhasta.

Osa pääsalin pelaajista on kuitenkin keksinyt pelaamisongelmaan ratkaisun. Käytetään pressua, jonka voi vetää näytön ja pään yli. Näin pelaaminen voi jatkua, vaikka lämmin voikin tulla! 🍷



Boozembly

- Assemblyn varjofestivaali

Sana "boozembly" rimmaa näiden kanssa:
... ajantasakäsittely, alfasäteily, alppikiipeily,
ammattinyrkkeily, aseenkäsittely,
astiahylly, auringonsäteily, avaruuskävely,
avaruussäteily, beetasäteily...

Lähde: <http://www.suomisanakirja.fi/>

Boozembly. Legendaarinen Boozembly. Vuonna 1995 ensimmäistä kertaa järjestetty Assemblyn varjotapahtuma on kasvanut vakiintuneeksi osaksi suomalaista demoskenen historiaa. **Boozembly Disorganizing** -ryhmän tapahtuma tarjoaa Assemblyn alkoholista nauttiville demoskene-veteraaneille metsäisen foorumin, jossa voi nautiskella päihteistä ja hyvästä seurasta Assemblyn muita vieraita häiritsemättä. Koska merkittävä osa suomalaisen demoskenen vaikuttajista vaikuttaa nykyään sekä kotimaisissa että kansainvälisissä IT-alan yrityksissä, nauttii varjotapahtuma myös epävirallisten sponsorien tuesta.

Boozemblyä ei koskaan varsinaisesti mainosteta, mutta sen olemassaolo ei ole mikään salaisuus. Boozemblyn löytääkseen on



BYTERAPERS
A pain in your arse

kuitenkin tunnettava ainakin joku Boozembly-vakiovieras, joka osaa opastaa uudetkin tulokkaat vanhojen skenesetien salaiseen saarekkeeseen. Kaikki eivät kuitenkaan aina ole ymmärtäneet tapahtuman luonnetta, vaan erään Assemblyn yhteydessä järjestettiin myös toinen Boozembly, eli varjotapahtuman varjotapahtuma. Lameri-Boozemblyksi kutsuttuun tapahtumaan jopa jaettiin mainoslehtisiä. Tämä herätti suurta huvittuneisuutta aitoon Boozemblyyn osallistuneiden keskuudessa.

Vaikka Boozemblyä ei varsinaisesti järjestetä, eikä juopotteluun keskittyvällä tapahtumalla ole sen enempää järjestysmiehiä kuin siivojiakaan, tapahtuma on silti aina poikkeuksellisen siisti metsäfestivaali. Disorganizing-tiimi esimerkiksi siivoaa tapahtumapaikan.



Koko perheen festivaalin toinen puoli

Koko perheen digitaalifestareilla on myös värikkäämpi - vai pitäisikö sanoa synkempi - puolensa. Kaverien kokoontuessa saatetaan nauttia väkevämpiäkin keitoksia, milloin viinasten ja muidenkin nautintoaineiden merkeissä. Suotta ei Assemblyn virallista sivutapahtuma Boozemblyä ole kutsuttu joskus Hassemblyksi. Etenkin vanhempien scenettäjiä keskuudessa väkijuomat

ovat ytimellinen osa Assemblyä, joskin niitä nautitaan partyalueen ulkopuolella.

Myös tietty ilkikurisuus kuuluu Assemblyyn, käytännön piloja unohtamatta. Varsinaista vandalismia kannisimmätään skenetäjät eivät harrasta, vaikka poikkeuksia tähänkin sääntöön on nähty. Kaikenlaista, mitä ei yleensä muistella puhtoisen festivaalin julkikuvassa, on silti sattunut.

Kommentit kerrotaan anonyymeinä.

SCUP
THE WORST THING
YOU CAN GET

Eräs vanhemman polven demoscenetäjä tunnettiin äkkinäisestä luonteestaan. Poliisitkin samasta syystä. Eräessä Assemblyssä herra oli harvinaisen pahalla tuulella ja mieli teki tuhota jotain. Herra käveli tapahtuman käytävällä, huomasi nuoren pelaajapojan koneineen ja kysyi "onks tää Pentium?" Myönteisen vastauksen kuultuaan herra tarttui koneeseen, nosti ja repäisi sen irti johdoista ja paiskasi seinään. Seuraava yö kului putkassa vandalismista syytettynä.

Järjestysmiesten on oltava asiallisia ja kunnollisia. Mutta mikäpä olisi tehokkaampaa kuin usuttaa perinteisesti pahin häirikkö pitämään jöötä häiriköille? Siinä missä virallisten järjestysmiesten vastuu rajoittuu tapahtumapaikan välittömään läheisyyteen, epävirallinen järjestysmies piti lähimetsät tyhjinä juopottelevista osanottajista viinapalkalla. Kaiken minkä takavarikoit, voit juoda itse. Toiminta olikin erittäin tehokasta.

ACCESSION
There Can Be Only One

FUZZY
of
Complex

Bytekukkula oli maaginen paikka Assemblyn Messukeskusvuosina. Se oli läheisen urheilukentän vieressä kohoava pieni kukkula, jonne demosceneväki kerääntyi nauttimaan Boozemblystä Byterapers-ryhmän vakioleiripaikalle. Kaikenlaista tapahtui. Eräänä vuonna paikalle saapui paikallisia sademetsien pelastajia, jotka närkästyivät ryhmän keskellä palavasta kynttilästä. Sademetsien tuhoaminen kostettiin Grendel/(B):lle aivotärähdyksellä (lapset, kenkä ei kuulu kasvoihin). Eräänä toisena vuonna vierisellä kentällä pelattiin scenejalkapalloa. Enema/(B) jätettiin kukkulavahdiksi - ja miehelle tuli paskahätä. Minkäs mies voi, paska piti vääntää rinteen käyttämättömän rinteen kulmalle. Eikö vain eräs scenettäjä päättänyt kiivetä juuri sitä kautta ylös, liukkain seurauksin.

MISTRAL™
STRIKES
WITH
POWER

Umpihumalainen humoristi käytti kallioilla järjestäjien styroxikylmälaukkua penkinä. Päreiksihän se meni kyseisen henkilön sammuessa. Palkinnoksi tuli kultainen suihku. Rikoksen tekijä ei herännyt ennen aamua.

Pyörittelimme pornoa koulun A/V-laitteilla. TV oli käännetty siten, että se näkyi kadulle. Jengi myös kulki vapaasti ikkunoista partypaikalle ja ulos. Ei sitä kukaan pystynyt valvomaan. Alkoholiakin näkyi olevan aika helposti saatavilla. Vuosi oli 1993 ja ekat omat Assyt. Jätti kyllä aika lähtemättömän vaikutuksen, tätä oli saatava lisää!

Isot pojat kertoilivat hurjia tarinoita Boozemblyissä tehdyistä akteista. Niiden todenperäisyyttä kyllä vähän epäilen. Olen kuullut, että myös itse Pehu on nähty kekkaloimassa Boozemblyillä. Sikäli kuin Boozejen sponssivii-
nan määrä kasvaa, niin näköjään se johtaa vääjäämättömästi pайдattomaan italodiscoon. Tämä on dokumentoitu myös Youtubeen.

IKARI
FOR THE BEST
TRADE WITH THE BEST

Frendi buuttasi Quake-peelaajan koneen kesken pelin. Kuake raivostui ja kävi kaveriin käsiksi. Tyypipipä lensi ulos assyiltä koneineen keskellä yötä.

Boozemblyssä yksi tyyppi tuli valittelemaan, kun tämän pyörä oli varastettu. "Meinasin pistää vahingon kiertämään ja pöllää vieressä olevan pyörän, mutta se oli lukossa..." Tässä vaiheessa alkoi päässä raksuttamaan. "Hetkinen, sehän puhuu MUN pyörästä!"

Virallinen kulku partypaikalle tapahtui koulun pääoven kautta. Mutta kyse oli koulusta, niin ensimmäisen kerroksen ikkunat olivat toki helpoja kiertoteitä. Siinä missä selvästi humaltuneet partyvieraat jätettiin jäähyllä ulkopuolelle, fiksummat menivät sisään ikkunoista. Lopulta järjestäjät huomasivat porsaanreiän ja määrasivät ikkunat kiinni. Ainakin yksi luokka tyhjennettiin, kun sen varannut ryhmä ei estänyt läpikulua.

Nimeltä mainitsematon henkilö soitti järjestysmiesten ja AssyTV:n radiopuhelimen taajuudelle "Olen omena"-kappaletta pitkään ja hartaasti loopilla. Tämä siis ennen kuin Virve tuli käyttöön. Terveisiä vaan Äänelle :)

Teipattiin Kakan (Damonen) kanssa rullallisella jeesusteippiä toinen Damonessin memberi aamuyöstä Boozekukkuloilla aurinkotuoliin ja kannettiin mies nauttimaan tulevasta auringonnousta. Kaveri itsekin hymyili aamupäivällä, että hyvän källin olitte keksineet.

Scenen alkuvuosina raja demoilun ja waretuksen välillä oli olematon. Ensimmäiset suomalaiset partyt etsivät kaavaansa mainostaen olevansa Copy & Crack Partyjä. Kun Amiga oli vielä voimissaan, oli partyjen käytetyin apuohjelma X-Copy, jonka pojojojong-äänimerkki levykopion valmistuessa soi taukoamatta aamusta aamuun. Kun Assembly rakensi sisäverkot ja tarjosi internet-yhteyden, räjähti kopiointi käsiin, kun kiintolevyt sai täyteen warea tapahtuman sisäverkosta. Siitäkin huolimatta, että kovimpien warettaajien nettiyhteys suljettiin.

Veteraaniryhmä Byterapersilla oli Hartwall Areenalla aina oma VIP-aitio, jossa ryhmän demomaakarit viimeistelivät demojaan (jotka joskus ehtivät kompoonkin) ja kutsuvieraat seurasivat kompoja. VIP-tiloissa oli myös hyvä nukkua - ja harjoittaa suomalaiskansalliset perinnejuomien nauttimista, josta pääsivät osallisiksi myös monet Assemblyn ulkomaiset kunniavieraat. Kunniavieraiden kadottua Byte-aitio olikin usein ensimmäinen paikka, josta näitä kannatti käydä etsimässä. Eräänkin kerran kunniavieras noudettiin kesken lystin tarinatuokion esitelmää varten, ja Assyorggi pudisteli päätään "ei helvetti, sen pitää olla live-lähetyksessä tunnin päästä." Hyvin sekini silti meni!

1993 lukittiin Deadbeat umpiperäkariin sisälle, kun oli mennyt sinne nukkumaan. Vissiin oli aika kuuma. Samana vuonna käytiin kesken Assyjen (suihkut, mitkä muka?) Helsingin keskustassa elokuvissa. Koko Hot Shots 2:n ajan takana istunut tyttörivi whinesi, että "hyi vittu, eikö noi käy suihkussa" ja läksivät teatterista kesken elokuvan.



1994 pojat roudas PC:n tornikoteloja jäähallista sisään ja ulos, repealla. Sisälle mennessä torni oli täynnä juotavaa, ulos tullessa ei...

Beyond Force
- THE LEADING EDGE OF CODING -

Votecheattaaminen oli pitkään suoranaista urheilua - ja taitolaji. Äänestysjärjestelmien kehittyminen ja henkilöllisyyksien varmentaminen vaikeutti demokisoissa huijaamista, mutta samalla ne vain innoittivat huijareita keksimään alati innovatiivisempia kainoja äänestystuloksiin vaikuttamiseksi. Joskus huijarit ovat olleet suorastaan äimistyttävän suorauksaisia. Eräänkin kerran huomattiin ensin, että äänestysjärjestelmä tallentaa äänet väärin. Sen jälkeen havaittiin, että äänestyspäätettä vartioinut järjestysmies oli tylsyyksissään syöttänyt koneeseen kymmenittäin väärää ääniä. Hups! Ja äänestys uusiksi. Perinteisimpiä vaikuttamistapoja ovat olleet myös Boozemblyssä "äänestä mua" -pyytely, ehkä pienen hörpyn säestämänä. Joskus taas aktiivit ovat keränneet muilta äänestämisen mahdollistavia lipukkeita tai kiertäneet kannettavan tietokoneen kanssa tarjoten äänestysmahdollisuutta, "kannustaen" antamaan ääniä tietyille produille. Hienostuneemmista huijauskeinoista puhumattaakaan. Huijaamiselle on hyvät syytkin, sillä kukapa ei ottaisi mielellään CV:n mainintaa hyvästä sijoituksesta Assemblyssä. Joskus siitä on saanut kouriintuntuvan palkinnonkin. Mikä kivuliaainta, äänestykset ovat olleet monta kertaa niin tiukkoja, että yhden ainoan henkilön ääni on voinut oikeasti ratkaista sijoituksen. Etenkin, jos sitä ei ole annettu.

Otaniemiästä saapui vvillejä teekkareita Boozembly-kallioille ja huokutteli tamperelaisen alaikäisen sekä muutaman kaverini taksilla Otaniemeen mukamas legendaarille jatkoille. Muutaman lukitun oven ja pienimuotoisen Alvarin aukiolla pidetyn yöllisen piknikin jälkeen aamun lisäksi alkoi valkemaan fakta väijäämättömästi edessä hämöttävästä paluumatkasta Areenalle. Me, HSL ja metropolin liikenne vaikuttivat tuolloin täysin mahdottomalta yhtälöltä. Niinpä päädyimme kävelemään koko matkan takaisin Pasilaan. 11,5 kilometriä voi taittua hyvinkin nopeasti, jos unohtaa matkasta puolet. Lisäksi kartat ovat kasuaaleille, Pasilan torni sekä satunnaiset jalankulkijat ovat aivan riittäviä suunnannäyttäjiä. Lopulta, ilmeisesti nelisen tuntia myöhemmin, saavuimme Hartwall-areenalle ja painuimme nukkumaan. Nykyään opiskelenkin Otaniemessä.

Demoskenevisa!

Kysymykset: Micron / Byterapers

1. Minkä vuoden Assembly-issa julkaistiin **Noonin** demo
Stars: Wonders of the World.
2. Aseta järjestykseen julkaisuvuoden mukaan. *Scream Tracker 3, Fast Tracker 2, Impulse Tracker, ProTracker.*
3. Minä vuonna Accessionin partysorsa varastettiin Assemblyssä?
4. Milloin pidettiin Assemblyn ensimmäiset viralliset pelikilpailut?
5. Ja mistä pelistä?
6. Minä vuonna Assemblyssa järjestettiin ensimmäistä kertaa yhteinen Combined-demokilpailu Amiga- ja PC-koneiden kesken.
7. Minä vuonna Play-messut olivat samaan aikaan Assemblyn kanssa?
8. Minä vuonna Amigan isäksikin tituleerattu **RJ Mical** vieraili Assemblyssä?
9. Mikä ruotsalainen demoparty on muuttunut nyttemmin puhtaaksi pelitapahtumaksi?

Vastaukset:
1. 1995 2. ProTracker (1993), Scream Tracker 3 (1994), Fast Tracker 2 (1995), Impulse Tracker (1997) 3. 1992 - kyseessä aito sorsa, lintu. 4. 1994 5. Doom 6. 2000 7. 1995 8. 2001 9. Dreamhack

Pyysimme lukijoilta Assembly-muistoja verkon kautta, ja tässä niistä poimintoja, olkaa hyvä.

Hankalin / omituisin paikka missä olet Assyillä nukkunut?

Omassa oksennuksessa Boozykallioilla.

Taisi olla eka Hartwall Areenan Assembly. Torkuin orgialueella invatasolla (alakatson ylin rivi) rampilla. Heräsin, kun ilmeisesti **Leena Harkimo** (siihen aikaan Jokerit HC Oy:n TJ) talloi päälleni esitellessään tapahtumaa ulkopuolisille vieraille.

Messukeskuksen parkkipaikan oja.

Etsin illalla pimeässä mielestäni rauhallisen nukkumapaikan naulakoiden alta, jonne levitin makuupussini. Aamulla herätessäni tajusin, että nukuin lasimurskan keskellä.

1994 Assemblyjen hauska juttu oli, kun nukuttiin porukalla **Future Crewin** pukuhuoneessa. Jossain vaiheessa he sitten palasivat ja herättelivät meitä. Ajoivat meidät pois! Kostoksi pöllin jonkun telttapatjan. Sillä nukuinkin loppupartyt sen ajan mittapuun mukaan mukavasti katsomossa. Myöhemmin kuulin että vein **Pixelin** patjan. Muuten on kyllä betonilattiat ja ojat koettu. 1997 tuhlaasin 80% partybudjetistani siihen, että menin nukkumaan hotelliin. Kello oli 04 aamuyöstä ja olin turkasen kännissä. Huoneen luovutus oli kello 12, joten maksoin kahdeksan tunnin unipaikasta 400 markkaa. Kostoksi sentään oksensin hienovaraisesti yöpöydän laatikkoon.

Mikä oli Assyjen historian paskin demo/muu kompo?

Taisi olla 1995 4k-kompo. Toistakytä entryy pelkää pyörivää torusta. Jee. -T-101

World War II memoirs by **Acumen** - Assembly 2001, wild demo, 2. sija. -Visy

Assembly '93 ja PC-demokompo.
99,9% oli ihan karmeaa. -Legend

1992 PC-demokompo, pois lukien Future
Crewin *Unreal*. Kuten me kaikki sivistyneet
C-64-skeneläiset silloin totesimme, niin
Spectrumilla olisit jo perillä. -Sage

Erityisen positiivisia hetkiä Assemblyssä?

2010-democompon huipennus **ASD vs Fair-
light**. Molempien grouppien pääkoodarit
istuivat vieressä. Tunnelmaa oli! -T101

Amigan "comeback" **TBL:Itä** democom-
pon voittona. Kun oma demo osallstui
ensimmäistä kertaa assyjen kilpailuun.
Oldskool-democompon voitto ja miten
nousin puolitajuisena lavalle. -Visy

Pygmy Projectsin *Extension*. Siinä
oli demojen demo. -The Hooligan

Assemblyn livekeikat: Dance Nation,
Machinae Supremacy jne. -Enema

Demot: Asm'92: **Reflect** - *Sound Vision* ja
Asm'93: Pygmy Projects - *Extension* -Legend

Silloin kovimpana Amiga-fanituksen
aikana **Virtua Dreams / Fairligh-
tin Sumea** löi leuat polviin. -Man

Assemblyillä tavataan ihmisiä ja ollaan sosiaalisia. Millainen oli paras tai huonoin Assytuttavuutesi?

Esiinnyin AssemblyTV:ssä ja moitiskelin
ByProductin kappaleiden toistuvia rytmejä.
Studiosta poistuessani pelipaikoille tulee
muuan mies esittelemään itsensä "Näinkin
sut äsken telkkarissa, hyvin meni. Mä oon
muuten ByProduct." Tahdittomuudestani
huolimatta meistä tuli kaverit. -T101

Kakka aka **Naali**. Boozemblyt ei ole
Boozemblyt, ellei Naali jossain kohtaa iltaa
tule läpyttelemään leppeästi. -Anonyymi

Muistan tyyppin, joka soitteli jos jonkinlaista
itse tehtyä soitinta. Yksi oli esimerkiksi muovi-
nen putki, jota hän pyöritteli soittaessaan
samanaikaisesti. Joku ohikulkija kysyi: "onko
tämä joku perinnesoitin?" Vastaus oli: "tämä
on pesukoneen jäteveden poistoputki." -Jupp3

Paras... about kaikki! Huonoin... Känninen
egomaaninen idiootti boozeilla :-). -Legend

Mieleen tulee ensitutustuminen **DDT/Access-
sioniin**. Etukäteen moni varoitteli hemmo-
sta, mutta sitten **Grendel** esitteli meidät ja
kertoi, että "tämä on hyvä tyyppi, älä vittuile
sille liikaa tai lyö." Lennu osoittautuikin sitten
oikein ystävälliseksi hepuksi, ainakin omalla
tavallaan. Muutenkin moni kova scenenaama
on paljastunut livenä hirveän mukavaksi. -Cos

Damones. -tanelius

Mitä otat aina Assyille mukaan?

Ekstrasukat. Aina.

Kannabista ja turnauskestävyyttä.

Käteistä.

Korvatulpat ja aspiriinia.

Koneen, käteistä rahaa, hassun paidan

Hotellihuonevarauksen.

En kestä Assemblyt ilman beer.

Hevosrasvaa ja kenkälapion.

Vaatteet päälle, kaljaa, känny-
kkä, mitä näitä nyt on.

Kiljua. 🗣️

SKROLLI, tietokonekulttuurin erikoislehti

Julkaisija Skrolli ry

Olet juuri lukenut SKROLLIN esikatseluversion.
Toivottavasti sinulla oli yhtä hauskaa tätä spesiaalia
lukiessasi kuin meillä oli sitä tehdessä.

Nyt onkin siis aika tilata tämä ainoa suomenkielinen
hakkerilehti ja tukea oikeaa tietokonejournalismia. Muista,
että jos luet SKROLLIA ilmaiseksi, joudut HELVETTIIN.

SKROLLIN rekisteröidyssä versiossa:

- * käsitellään aiheita laidasta laitaan: ohjelmointia,
pelejä ja häröjuttuja tietotekniikan laitamilta!
 - * on rutkasti luettavaa: neljä vähintään
64-sivuista numeroa joka vuosi
 - * ei ole perseenkuvia kannessa (yleensä)

Kaikki tämä halvimmillaan vain **30 eurolla!** Kiiruhda siis
konipaikallesi, laita guage kiinni ja avaa osoite
www.skrolli.fi/tilaa, tai tule Skrollin
tiskille ja tee tilaus IRL!